

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DALAM PEMBELAJARAN  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X  
KOMPETENSI KEAHLIAN TEKNIK PEMESINAN  
SMKN 1 KEDUNGWUNI  
TAHUN 2012/2013**

**Oleh: Edy Ridwansyah \*) dan Prof. Dr. Sudji Munadi \*\*)**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap aktivitas siswa kelas X kompetensi keahlian teknik pemesinan SMKN 1 Kedungwuni; (2) mengetahui pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian teknik pemesinan SMKN 1 Kedungwuni.

Desain dari penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X kompetensi keahlian teknik pemesinan SMKN 1 Kedungwuni yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah masing-masing kelas 30 orang. Metode pemilihan sampel yang digunakan adalah metode *intact group*, dimana sampel yang diambil adalah terdiri dari dua kelas yaitu kelas X TP 1 sebagai kelas kontrol dan kelas X TP 2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan lembar observasi, tes dan wawancara. analisis validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan *experts judgment* dan untuk instrumen tes hasil belajar ditambah dengan analisis butir soal yaitu dengan menghitung tingkat kesukaran dan daya pembedanya. analisis reliabilitas untuk instrumen lembar observasi aktivitas siswa dihitung dengan rumus *Alpha Chronbach* sedangkan untuk instrumen tes hasil belajar dihitung dengan rumus *Kuder-Richardson* (KR-20). Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik uji-t dengan dua sampel independen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang positif dengan diterapkannya pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap aktivitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen secara statistik lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu dibuktikan dengan hasil uji-t data aktivitas siswa selama perlakuan yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ ; (2) Terdapat pengaruh yang positif dengan diterapkannya pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu sebesar 62,30 lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya sebesar 53,17. Selain itu hasil uji-t data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 2,219 lebih besar jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  yang hanya sebesar 2,004.

*Kata Kunci : Pemberian Reward dalam Pembelajaran, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar Siswa*

## A. Pendahuluan

SMKN 1 Kedungwuni merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan di Provinsi Jawa Tengah tepatnya berada di Kabupaten Pekalongan. Dalam perkembangannya, SMKN 1 Kedungwuni memiliki beberapa jurusan dengan jumlah siswa yang cukup banyak bagi lembaga pendidikan kejuruan di Kabupaten Pekalongan. Salah satu jurusan yang cukup diminati adalah Jurusan Teknik Pemesinan dengan jumlah kelas sebanyak 6 kelas, terdiri dari kelas X, XI, XII dan masing-masing kelas memiliki daya tampung 30 siswa. Sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan tentunya SMKN 1 Kedungwuni harus selalu meningkatkan mutu dan kualitas siswa sehingga siswa memperoleh prestasi belajar yang maksimal.

Dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas siswa tentunya SMKN 1 Kedungwuni harus mengetahui faktor-faktor dan permasalahan yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, dengan diketahuinya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, diharapkan permasalahan dan faktor-faktor tersebut dapat diketahui, sehingga upaya peningkatan mutu dan kualitas siswa dapat dimaksimalkan dan pada akhirnya siswa dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal dan berkualitas.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada proses pembelajaran mata pelajaran tersebut masih terdapat beberapa permasalahan yaitu, yang pertama dimulai dari kedisiplinan siswa. Dimana masih banyaknya siswa yang cara berpakaian sebagian besar siswa tidak rapi. Selain itu dilihat dari sisi aktivitas belajarnya, juga dapat dikatakan masih rendah. Pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya dan juga terdapat siswa yang asyik bermain HP (*Hand Phone*). Metode pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tersebut adalah metode

ceramah dan tanya jawab, sehingga dengan menggunakan metode ini siswa seharusnya bisa lebih aktif dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Namun pada kenyataannya siswa cenderung diam apabila diberi pertanyaan. Selain itu tidak terdapat siswa yang berani mengutarakan pendapat atau mengajukan pertanyaan walaupun sudah diberi kesempatan.

Berdasarkan hal diatas, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian, karena rendahnya aktivitas siswa saat proses pembelajaran dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar. Dimana pada penelitian ini cara yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan melakukan pemberian *reward* dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena selama observasi pembelajaran dan wawancara kepada siswa, guru masih kurang mengaplikasikan pemberian *reward* terhadap setiap prestasi atau hal positif yang dilakukan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana dengan meningkatnya motivasi siswa diharapkan aktivitas dan hasil belajarnya juga meningkat. Oleh karena itu, untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* dalam Pembelajaran terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan SMKN 1 Kedungwuni”.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pembelajaran**

“Pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan siswa. Pengertian pembelajaran tersebut masih sangat luas tetapi apabila dikaji lebih dalam dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan setiap usaha yang dilakukan guru atau pendidik untuk menciptakan suasana atau kondisi yang kondusif agar peserta didik . atau siswa dapat belajar dengan aktif”, (Mardjuki dan Dwi Yuniarif 2007:2). Pendapat yang serupa menyatakan bahwa “pembelajaran adalah kegiatan pendidikan secara terprogram dalam disain instruksional yang meliputi materi, metode, alat, dan evaluasi agar peserta didik dapat belajar secara aktif dalam mencapai tujuan peningkatan pengetahuan dan kemampuan belajar”, (Dimiyati dan Mudjiono 1995:284). Menurut E. Mulyasa (2002:101) “Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran”.

Dari beberapa pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dan harus dilakukan dengan suatu perencanaan yang sistematis.

### **2. Aktivitas Belajar**

“Aktivitas berarti keaktifan, kegiatan dan kesibukan, sedangkan aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa pada saat proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar”, (Oemar Hamalik, 2008:171). Pentingnya adanya aktivitas dalam proses pembelajaran tersebut juga dipertegas oleh pendapat dari Slameto (2003:36) dimana “Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir

maupun berbuat karena kedua aktivitas ini harus saling berkaitan untuk menumbuhkan aktivitas belajar yang optimal”.

Berdasarkan pendapat tersebut aktivitas siswa tidak hanya secara fisik saja tetapi juga secara mental. Hal ini sangat penting sekali karena siswa yang hanya melakukan aktivitas secara fisik saja maka hasil belajar yang akan diperoleh tidak akan maksimal begitu juga sebaliknya. Oleh karena itu, guru harus dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif sehingga memungkinkan siswa untuk memiliki kemauan serta dapat melakukan aktivitas belajar. Hal ini penting karena kemauan untuk melakukan aktivitas belajar kadangkala tidak muncul dengan sendirinya dari dalam diri siswa tetapi juga perlu dirangsang karena setiap siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda.

### **3. Hasil Belajar**

Setiap proses yang terjadi akan menghasilkan suatu produk atau hasil. Begitu juga dalam belajar, dalam proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Pengertian hasil belajar menurut Nana Sudjana (1992: 22) adalah “Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar dari seorang siswa akan diperoleh jika siswa tersebut melakukan aktivitas belajar. Oleh karena itu, hasil belajar sangat erat kaitannya dengan aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa”.

Pengertian hasil belajar menurut Nana Sudjana tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar tersebut lebih dari satu karena setiap kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses belajar merupakan hasil belajar

### **4. Reward**

*Reward* merupakan kata asing, dimana menurut John M. Echols dan Hasan Shadily (2005) kata tersebut dapat diartikan sebagai hadiah, ganjaran, penghargaan. Penjelasan mengenai *reward* yang terdapat dalam *Cambridge Advanced Learner's Dictionary* adalah “*something given in exchange for good behavior or good work*”. Hal tersebut dapat diartikan bahwa *reward* adalah

sesuatu yang diberikan kepada seseorang apabila ia melakukan perubahan perilaku yang baik atau melakukan sesuatu pekerjaan dengan baik.

Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, *reward* merupakan motivasi ekstrinsik dimana *reward* ini dapat meningkatkan motivasi yang datangnya berasal dari luar siswa itu sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Kenneth H. Hover dalam Oemar Hamalik (2008:163) berdasarkan penelitiannya dalam rangka menciptakan *self motivation* dan *self discipline* pada siswanya bahwa pujian yang datang dari luar (*external reward*) kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya.

Memberikan *reward* merupakan hal yang kedengarannya sederhana dan mudah, akan tetapi seringkali tidak terlalu mudah untuk dilakukan oleh setiap guru. Hambatannya bisa dalam berbagai bentuk yang berbeda. Beberapa orang guru mungkin belum terbiasa melakukannya, sangat mungkin karena anggapan mereka yang belum menempatkan *reward* sebagai sesuatu yang penting dalam proses pembelajaran

### C. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan metode penelitiannya adalah quasi eksperimen dengan *Non-equivalent Control Group Design*, dimana metode ini termasuk bagian dari penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Kedungwuni.

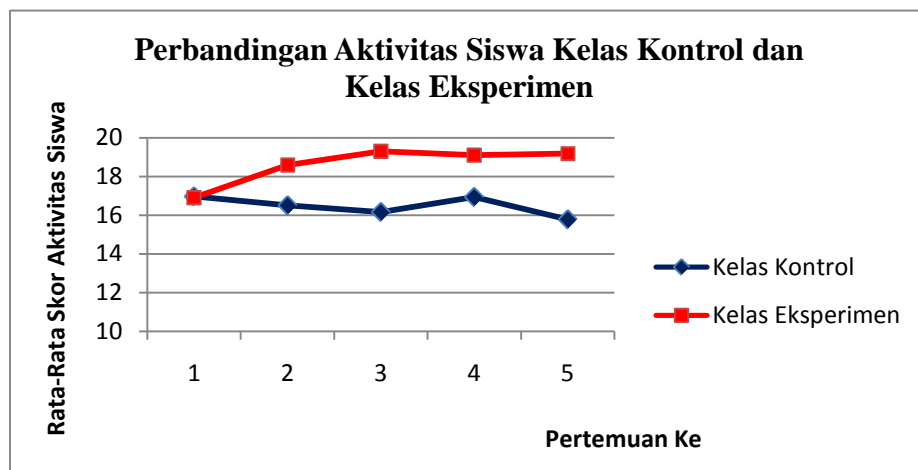
Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X kompetensi keahlian teknik pemesinan SMKN 1 Kedungwuni yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah masing-masing kelas 30 orang. Metode pemilihan sampel yang digunakan adalah metode *intact group*, dimana sampel yang diambil adalah terdiri dari dua kelas yaitu kelas X TP 1 sebagai kelas kontrol dan kelas X TP 2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan lembar observasi, tes dan wawancara.

Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan *experts judgment* dan untuk instrumen tes hasil belajar ditambah dengan analisis butir soal yaitu dengan menghitung tingkat kesukaran dan daya pembedanya. Uji reliabilitas untuk instrumen lembar observasi aktivitas siswa dihitung dengan rumus *Alpha Chronbach* sedangkan untuk instrumen tes hasil belajar dihitung dengan rumus *Kuder-Richardson (KR-20)*. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik uji-t dengan dua sampel independen.

#### D. Hasil dan Pembahasan

##### 1. Aktivitas siswa

Hasil penelitian ini dimana hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t dari data aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dari pertemuan ke-2 sampai dengan pertemuan ke-5, diperoleh hasil bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ . Hal ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas siswa. Selain itu rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan aktivitas siswa kelas kontrol disetiap pertemuannya. Untuk lebih jelasnya perbandingan rata-rata aktivitas siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar di bawah.



## 2. Hasil belajar siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol, dimana rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah sebesar 62,30 dan kelas kontrol hanya sebesar 53,17.

Selain itu dengan uji t yang dilakukan terhadap hasil *post test* yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana hasil t hitung yaitu 2,219 lebih besar jika dibandingkan dengan t tabel yang hanya sebesar 2,004. Jadi secara perhitungan statistik, ada perbedaan aktivitas dan hasil belajar antara siswa yang diberikan *reward* dalam pembelajaran dan siswa yang tidak diberikan *reward* dalam pembelajaran.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dikemukakan pada BAB sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dengan diterapkannya pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap aktivitas siswa. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa dan guru juga diperoleh hasil bahwa siswa lebih termotivasi dan antusias untuk melakukan aktivitas belajar dengan diterapkannya pemberian *reward* dalam pembelajaran.
2. Terdapat pengaruh yang positif dengan diterapkannya pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta
- Dimiyati dan Mudjiyono. (1995). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- John M. Echols dan Hassan Shadily. (2005). *An English-Indonesian Dictionary*. Jakarta: PT Gramedia.
- Mardjuki dan Dwi Yuniarif. (2007). *Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional UNY.
- Nana Sudjana. (1992). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.